MAXI juegos 22

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

King's Quest V

Este juego narra las aventuras que vive el rey Graham al tratar de encontrar y rescatar a su familia de las garras del malvado mago Mordack. Para éste se trata de una vieja cuenta pendiente, ya que tiempo atrás el hijo de Graham convirtió al hermano de Mordack en un gato. Ahora, aprovechando que Graham había salido a dar un paseo por el bosque, Mordack ha trasladado todo el castillo de Daventry, junto a sus ocupantes, a una botella de cristal del laboratorio de su tétrico castillo.

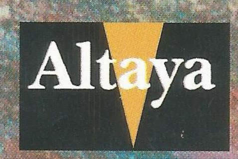
Con la ayuda del mago Crispin y de su fiel búho sabio Cedric, Graham deberá recorrer el país de Serenia en busca de la ayuda que sin duda va a necesitar en esta aventura.

Requisitos mínimos:

- unos 570Kb libres.
- tarjeta gráfica EGA, MCGA o VGA.
- soporta módulos y tarjetas Roland, Ad-Lib, SoundBlaster y compatibles, Game Blaster, Tandy 1000 y el altavoz del PC.

Requisitos deseables:

- 1Mb de memoria (soporta memoria expandida y extendida).
- 5,5Mb libres en disco duro (si se realiza la instalación completa).
- tarjeta de sonido.
- ratón o joystick.









Muchas han sido las aventuras conversacionales creadas por Sierra, pero cuando uno piensa en una aventura mágica, reinos en peligro e historias de reyes y princesas, piensa en King Quest. La imaginación de Roberta Williams, su creadora, parece inacabable y seguro que producirá nuevos episodios de este juego ya legendario. Pero para entender mejor el desarrollo de King Quest V, que ahora tienes en tus manos, remontémosnos al principio de la historia y veamos qué ocurrió en cada King Quest.

KING QUEST I: *"Quest For The Crown"*

El rey Edward de Daventry, también llamado "el benevolente", estaba envejeciendo y no tenía herederos. Preocupado por la cuestión de la sucesión al trono, decidió poner a prueba al mejor de los caballeros de su reino, sir Graham, de modo que si salía victorioso de tal prueba el rey podría morir en paz, sabiendo que su amado reino se encontraría en buenas manos. Así fue cómo el rey Edward llamó a Graham y le contó que en el pasado hubo tres tesoros mágicos en Daventry: un espejo que leía el futuro, un cofre que siempre estaba lleno de monedas de oro y un escudo que protegía de todo mal a quien lo llevaba. También le contó cómo aquellos tres tesoros habían sido robados tiempo atrás y que, por esa causa, Daventry se estaba debilitando cada vez más y que, de no recuperarlos, era probable que el reino acabara por desaparecer. Acuciado por la inminente muerte de su anciano y querido rey y por la urgencia de la misión que le había sido encomendada, sir Graham afrontó todos los peligros que se le opusieron y, finalmente, consiguió los tres tesoros. Al poco tiempo del triunfante retorno de Graham a Daventry, Edward, el rey, murió, accediendo a la corona el propio Graham.

KING QUEST II: *"Romancing The Throne"*

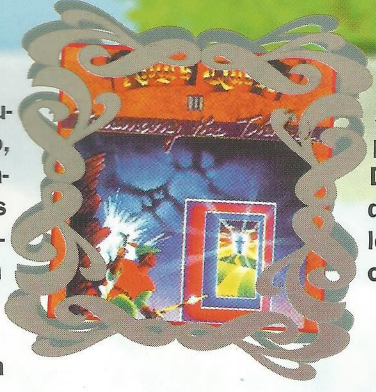
Después de llevar varios años reinando Daventry, Graham se había convertido en un rey admirado y querido por todo su pueblo. El reino tenía un solo motivo de preocupación: la soledad del rey. Graham comprendió que debía buscar una mujer que le ayudara, que le diera amor y, claro está, herederos para su reino. Un día, mientras escrutaba el espejo mágico en busca de una solución a su problema, vió a una hermosa mujer que se encontraba prisionera en una torre de cristal en un lejano país, Kolyma. El rey Graham emprendió un viaje hacia las tierras de Kolyma y, una vez allí, encontró una puerta que parecía flotar en el aire. Una puerta mágica sin duda. Una inscripción en la misma le dio las pistas necesarias para que encontrase la llave que la abría. Durante la búsqueda de la llave se topó con otras dos puertas mágicas. Una vez que hubo encontrado las llaves de todas ellas y las hubo abierto, fue trasladado a una isla encantada, en donde encontró la to-





Este juego necesita un proceso de instalación que copiará ciertos ficheros al disco duro y después lo configurará según el hardware que tengas. Es posible jugar usando los disquetes, aunque de todas formas el programa necesita tener en un disco duro varios de los ficheros principales. La opción más aconsejable es instalar todo el juego en el disco duro. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los disquetes, para ello puedes usar el comando DISKCOPY del sistema operativo. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Necesitarás cuatro discos de 3,5 pulgadas y alta densidad y uno de doble densidad (también 3,5 pulgadas). Si deseas hacer la instalación completa, asegúrate de que tienes suficiente sitio libre (5,5Mb) en la unidad de disco en donde quieres instalarlo.

rre de cristal. Rescató a la mujer que había visto en el espejo, Valanice era su nombre, enamorándose ambos nada más verse. Ella había sido encerrada en aquella torre por una malvada bruja. Cuando regresaron, tras una hermosa boda, Valanice se convirtió en la nueva reina de Daventry.



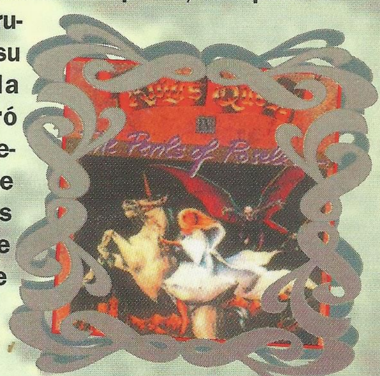
KING QUEST III: "To Heir Is Human"

Al cabo de un año, el rey Graham y la reina Valanice se convirtieron en los orgullosos padres de dos gemelos: Alexander y Rosella. A los seis meses de su nacimiento el pequeño Alexander desapareció sin dejar rastro. Así pasaron los años y el reino entero entristeció y se debilitó tanto que no fue capaz de defenderse del ataque de un dragón que destruía todo cuanto encontraba a su paso. Dieciocho años pasaron así cuando nos encontramos a un joven, Gwydon, esclavo del malvado brujo Manannan, en las lejanas tierras de Leudor, allende los mares. Gwydon lo desconocía todo acerca de su pasado; la única y terrible realidad para él era su vida como esclavo de aquel cruel brujo. Así que decidió huir empleando el arma más poderosa que tenía a su alcance, la propia magia del brujo. Estudiaba los conjuros y hechizos cuando el brujo no estaba y practicaba tanto como podia. Manannan, que era tan listo como malvado, observaba de cerca a Gwydon, pero un día en que se encontraba ocupado en otras tareas Gwydon aprovechó la ocasión y convirtió al mago en gato. Emprendió viaje a través de las tierras de Leudor y así supo quién era en realidad: el principe Alexander, robado de su cuna a los seis meses de edad por el brujo Manannan para ser convertido en esclavo. Decidió volver a su tierra, que encontró devastada por el dragón. Usando sus poderes mágicos consiguió derrotarlo, salvando a su hermana Rosella, que se encontraba cautiva. La historia acabó felizmente.



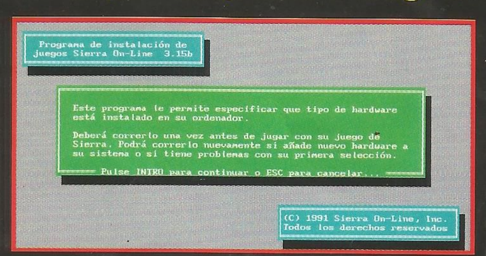
KING QUEST IV: "The Perils Of Rosella"

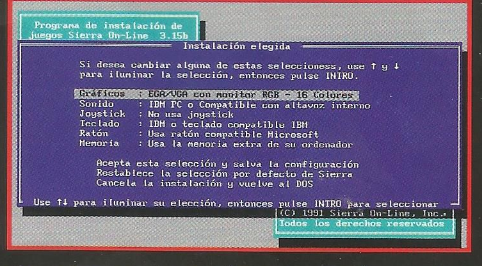
Durante el emocionante reencuentro con sus hijos, Graham sufrió un súbito ataque al corazón que le hizo quedar postrado en cama, gravemente enfermo. Un día, durante la enfermedad del rey Graham, Rosella, que ya no podía soportar la idea de perder a su padre, lloró largamente encima de uno de los cojines del trono. En aquel instante apareció un hada en el espejo mágico que estaba colgado cerca del trono. Le dijo que existía una fruta que sería capaz de devolver la salud a su padre y que lo único que se la pedía a cambio era ayudar al hada Genesta, a la que habían robado cierto talismán, sin el cual moriría en veinticuatro horas. Rosella a accedió a ayudar a Genesta y fue trasladada mágicamente al país de Genesta. Con la urgencia de un plazo tan breve, Rosella se las ingenió para encontrar la fruta que curaría a su padre, recuperar el talismán de las manos del brujo Lolotte y devolvérselo a su legítima dueña, el hada Genesta, que se recuperó muy pronto. Ésta hizo regresar a Rosella a su castillo de Daventry y, como ya podéis imaginar, la vida del rey se salvó gracias a la fruta que traía su hija.



...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Inserta el primer disquete en la disquetera y ejecuta INSTALL. El programa de instalación nos pedirá la letra de la unidad en donde queremos instalar el juego y después aparecerá un menú que nos permitirá elegir el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tenemos, si queremos usar joystick o ratón y si queremos usar la memoria extra que tengamos instalada en el ordenador.





Una vez que hayamos establecido la configuración que queremos usar y aceptemos seguir adelante con la instalación se nos dará a elegir entre una instalación pequeña o una completa.

Instrucciones

Como en todas las aventuras gráficas, la forma de avanzar hacia la solución es conseguir objetos, usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando... Para ello dispones de una serie de acciones (como ANDAR, HABLAR, COGER) en forma de cursor. Bastará con que selecciones el cursor adecuado y que lo sitúes donde quieras aplicarlo. Todos los cursores se encuentran disponibles en la barra de iconos que hay en la parte superior de la pantalla. Para abrir esta barra deberás llevar el cursor a esa zona de la pantalla o bien pulsar la tecla "SUPR".



ANDAR: sirve para mover a tu personaje de un lugar a otro de la pantalla.



MIRAR: úsalo cuando quieras que tu personaje observe algo que hay en la pantalla.



TOCAR/COGER: sirve para accionar los objetos que te encuentres.



HABLAR: útil para hablar con los diversos personajes que aparecen a lo largo de todo el juego.



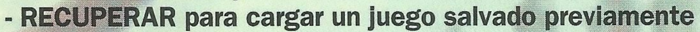
ARTÍCULO: este icono muestra el último objeto que hayas seleccionado del inventario.



INVENTARIO: te permitirá ver o seleccionar los objetos que hayas cogido. Encontrarás varias opciones dentro de este icono. Elige el icono "interrogación" y úsalo sobre los restantes iconos para obtener más información. El icono "ojo" sirve para pedir una descripción de cada objeto. El icono "mano" sirve para accionar o abrir el objeto del inventario. El icono "cursor" sirve para seleccionar un objeto. El icono "OK" vuelve a la pantalla de acción con el objeto seleccionado como cursor activo. Para usar ese objeto sólo tendrás que pulsarlo sobre el objeto o personaje que quieras.



CONTROL: aparecerán varias opciones. Elige:



- SALVAR cuando quieras salvar el estado actual del juego.
- RECUPERAR para cargar un juego salvado previamente
- REINICIAR si quieres volver a empezar el juego desde el principio.



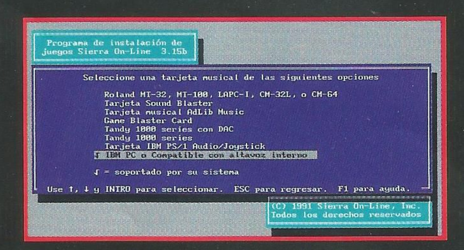
- SALIR para dejar de jugar y volver al sistema operativo.
- JUGAR cuando quieras retornar a la pantalla principal de acción.
- el control de DETALLE sirve para ajustar el nivel de animación del juego.
- el control VOLUMEN sirve para ajustar el volumen de la música del juego.
- el control VELOCIDAD ajusta la velocidad de movimiento en el juego.



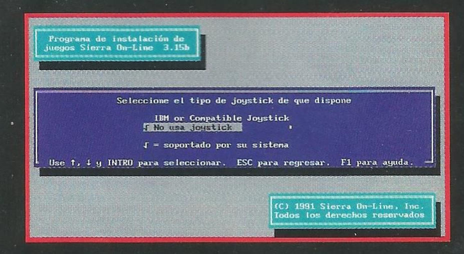
INTERROGACIÓN: sirve para pedir información sobre la función de cualquiera de los iconos.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

En la instalación "pequeña" sólo se copiará al disco duro el disquete "START UP" y el juego nos pedirá los diferentes disquetes según vayamos avanzando. En la instalación "completa" nos hará falta disponer de unos 5,5Mb libres en el disco duro y se copiarán todos los disquetes. El programa de instalación creará ahora el directorio \SIERRA\KQ5 y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él.



Recuerda que antes de jugar deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tengas disponible. Si cambias algún dispositivo siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \SIERRA\KQ5) que te permitirá reconfigurar el juego. Si vas a usar un ratón, no olvides cargar el driver correspondiente antes de empezar a jugar.





Manejar al Rey Graham

Puedes jugar empleando:

TECLADO:



Las **teclas del cursor** o **las teclas de dirección del teclado numérico** sirven para mover a Graham o para situar el cursor en algún punto de la pantalla. Si quieres mover más despacio el cursor o a tu personaje para tener mayor precisión, pulsa la tecla **MAYÚSCULAS** mientras mueves los cursores. Para detener a Graham cuando está andando hacia una dirección pulsa la misma tecla de dirección. Para ejecutar un mandato pulsa la tecla **INTRO**. La tecla "**5**" del teclado numérico sirve para cambiar entre ANDAR y el último cursor que tuvieras seleccionado. La tecla "**INS**" sirve para pasar a través de todos los cursores disponibles. La tecla "**SUPR**" permite abrir la barra de iconos.

RATÓN:



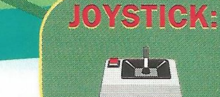
Para activar la barra de iconos mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para situar el cursor en algún punto de la pantalla mueve el ratón hasta la posición que quieras. Para mover a tu personaje mueve el cursor ANDAR hasta la posición a donde quieras que Graham vaya y pulsa el botón del ratón.

En ratones de un sólo botón, éste servirá para ejecutar las acciones. **MAYÚSCULAS + botón** te permitirá ver los cursores disponibles, y **CONTROL + botón** cambia entre ANDAR y el último cursor activado.

En ratones de dos botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos mientras que con el botón derecho y MAYÚSCULAS o CONTROL efectuarás las otras funciones.

Por último, en ratones de tres botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos, el central para cambiar entre ANDAR y el último cursor activado y el botón derecho sirve para ver los cursores disponibles.

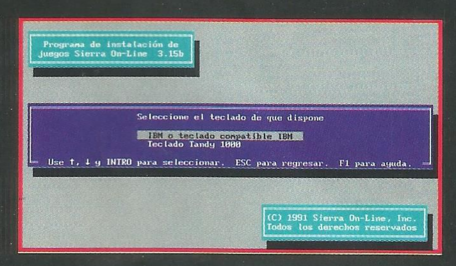
JOYSTICK:



Similar al uso del ratón con uno o dos botones según el joystick tenga uno o dos pulsadores.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Para jugar hay que pasar al directorio SIERRA y teclear KQ5 seguido de ENTER. Si es la primera vez que juegas lo mejor será que aproveches la presentación para enterarte de la historia de King's Quest. En las últimas páginas de este fascículo encontrarás los mapas que te ayudarán a recorrer el mundo de King's Quest V.



En determinados momentos el juego te mostrará una serie de códigos en pantalla, lo único que debes hacer es marcar la letra que se corresponda con cada símbolo. Ten en cuenta que debes respetar el orden en que aparecen los códigos.



En las próximas páginas encontrarás la relación de los símbolos y sus letras.

King's Quest King's Quest King's Quest King's Quest King's Quest

LOS PERSONAJES

GRAHAM

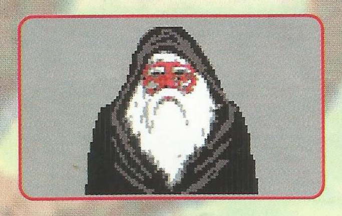
Es el rey de Daventry y protagonista de nuestra aven-



tura. Su valentía y generosidad le ayudarán en su lucha contra Mordack.

CRISPIN

En todas las aventuras mágicas siempre hay un mago



bondadoso. Crispin es algo olvidadizo, pero ayuda a Graham al comienzo.

CEDRIC

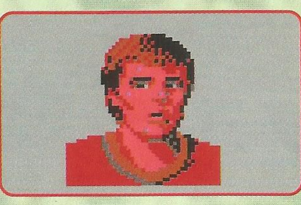
Éste es el búho-sabio de Crispin, un personaje casi tan imporante como el propio Graham. Acompaña, guía y ayuda a Graham du-



rante todo el viaje.

HOMBRE DEL CARRO

Personaje que se encuentra Graham cuando entra en la ciudad por primera vez. Está arreglando su carro.



SASTRE

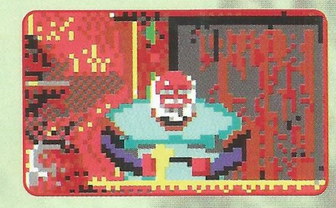
Perdió su más valiosa pertenencia, una aguja de oro,



hace ya algún tiempo. Tal vez Graham pueda encontrarla para él.

JUGUETERO

Hábil constructor de juguetes, ahora enseña a su hijo a fabricarlos. Siempre dispuesto a intercambiar juguetes, sobre todo los raros.



ZAPATERO

Demasiado viejos ya para fabricar zapatos, su negocio no va bien. Graham tratará de ayudarles.



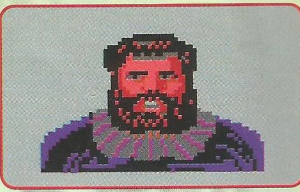
RATITA QUE VIVE EN LA PASTELERÍA

El gato de la pastelería siempre está dispuesto a cazar una rata más, pero si Graham lo impide, podrá



sacar mucho provecho. Las ratas son muy agradecidas.

LOS HERMANOS PASTELEROS



Trabajan en la única pastelería del pueblo. Fabrican desde pan hasta unos pasteles de crema deliciosos.

PRÍNCIPE HERBERT

Una malvada bruja ha convertido a su novia, una bella princesa, en un sauce llorón.



Graham tratará de encontrarla y devolverla a su estado natural.

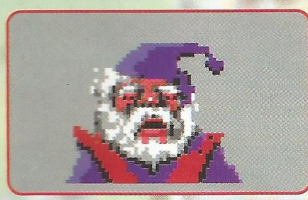
SAUCE LLORÓN

Es la prometida del príncipe Herbert y pasa el día tocando un arpa mágica. Así seguirá hasta que recupere su corazón, que la bruja convirtió en oro y escondió en el Bosque Oscuro.



GNOMO VIEJO

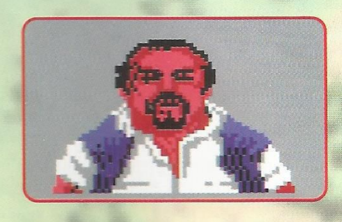
Está sentado a la puerta de su casa, en el bosque. Su nieto juega con una mario-



neta fabricada por el gnomo. ¡Lo que darÞía el juguetero por tener algo así.

POSADERO

Hombre rudo y maleducado, trata bastante mal a todo aquel que llega a su posada.



ABEJAS Y OSO

Ya se sabe lo que hace un oso cuando quiere conseguir



miel: destrozar un panal y echar a las abejas de su propia casa. Graham demostrará una gran bondad ayudando a las abejas.

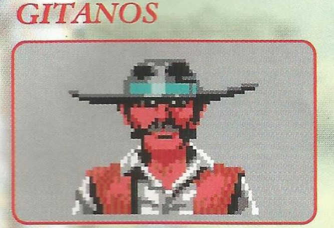
HORMIGAS Y PERRO

La situación se repite, ahora con un perro juguetón y un



gran hormiguero. Graham tendrá que desviar la atención del perro pero... ¿cómo?

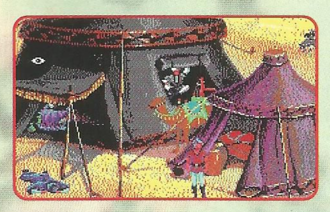
GITANOS



Una pitonisa gitana prestará ayuda a Graham... por sólo una moneda de oro.

LOS BANDIDOS DEL DESIERTO

Nómadas del desierto que se dedican al saqueo del territorio. Guardan un fabuloso



tesoro en un templo del desierto ya abandonado.

DUENDES DEL BOSQUE OSCURO

Sólo su curiosidad es mayor que su innato sentido de la vergüenza. Evitan el contacto con los humanos.

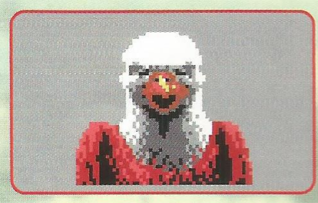




BRUJA

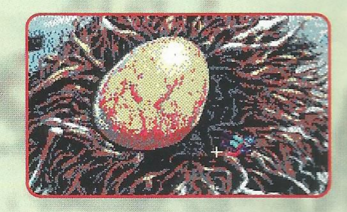
Malvada mujer que emplea la magia para regir sobre el Bosque Oscuro a su antojo.

ÁGUILA



Lleva mucho tiempo sin poder cazar nada en el paraje desolado en el que habita y pronto morirá de hambre.

ROC



Es un pájaro extraño y de dimensiones descomunales, con dos cabezas y una prole que alimentar.

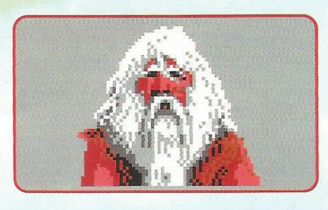
ARPÍAS

Seres míticos nacidos de una mezcla de mujer, león y murciélago. Son realmente peligrosas.



ERMITAÑO

Se trata de un hombre viejo y sabio que vive retirado en su choza de la playa. Puede ayudar a Graham.



DINK

Enorme monstruo de escasa inteligencia. Se limita a repetir el sonido "Dink". Simple como un recién nacido, se ilusiona con cualquier objeto que haga ruido.



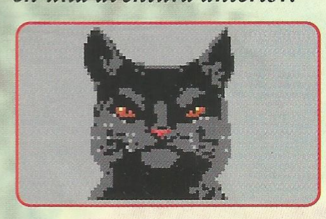
ICEBELLA CON SUS SUS LOBOS

Señora de los Hielos, de carácter duro y frío, como el lugar en el que vive. Su gran pasión es la música.



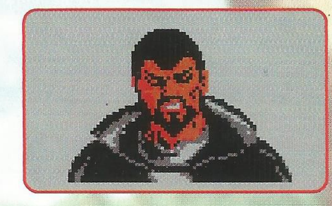
MANANNAN

Es el malvado brujo al que Graham convirtió en gato en una aventura anterior.



MORDACK

Este personaje es hermano del mago Manannan (¿o deberíamos decir "gato Manannan"?). Sin duda alguna, un ser malvado y rencoroso (es el malo de la historia). Como venganza a lo que hicieron a su hermano, Mordack secuestra a la familia de Graham.



PRINCESA CASSIMA

Confinada a las cocinas del castillo de Mordack por no haber querido casarse con él,



será liberada por Graham y poco después tendrá ocasión de mostrarle su gratitud, liberándole de la prisión.

LA FAMILIA REAL

Tendrás oportunidad de conocer a la reina Valanice y a sus dos hijos, Alexander y



Rosella (siempre y cuando consigas salvarlos). Los tres son la familia de nuestro protagonista y las víctimas inocentes de la terrible magia del malvado Mordack.

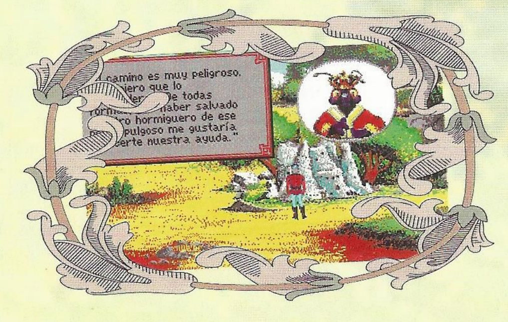




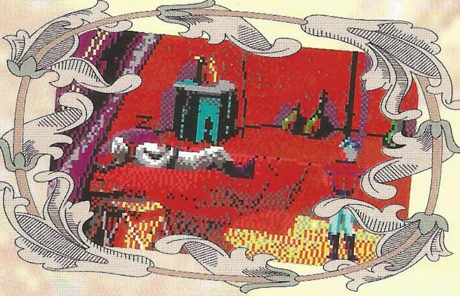
Cedric me indicó que debía encaminarme hacia el sur, a la ciudadela, para recoger algunas provisiones. Por el camino vi el sendero que conducía hacia el este bloqueado por una serpiente venenosa.

Una vez en la ciudad me adentré por sus calles y lo primero que vi fue a un hombre que estaba reparando la rueda de un carro. Me acerqué a él para ofrecerle ayuda pero ya casi había acabado con su tarea. En una esquina cercana vi un tonel, en cuyo interior encontré un pescado del que pensé que, aunque no se encontraba en muy buen estado, tal vez podría servirme más adelante. A continuación entré en la sastrería. Allí me fijé en una gruesa capa de piel que parecía muy cálida y confortable. Me la probé y ... ¡me sentaba como un guante!... seguro que me vendría muy bien durante el próximo invierno o a lo largo de aquella aventura. En la juguetería vi un trineo que me llamó la atención por lo robusto y bueno que parecía. Sin embargo, aún no podía comprarlos.

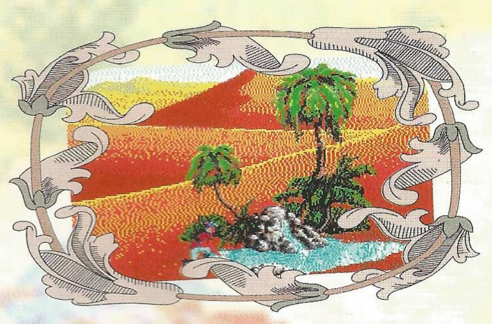
Decidí dar un paseo por las afueras de la ciudad. Al pasar de nuevo junto a la esquina donde estaba el hombre del carro encontré, en el suelo, una moneda de plata.



Pasé junto a la posada, que me dio muy mala espina pues había oído rumores en la ciudad acerca de los modales del posadero, y llegué finalmente a una pradera en la que vi a un oso intentando conseguir la miel de una colmena de abejas situada dentro del tronco de un viejo árbol. Tiré el pescado al oso y éste se fue a otro lugar a devorarlo. La reina abeja, en agradecimiento por mi acción, me permitió coger un panal que rezumaba miel. Hacia el norte de allí, en la misma pradera, vi un enorme hormiguero que estaba siendo destrozado por un perro. Le tiré un palo que había encontrado junto al árbol de la colmena y se fue detrás de él tan contento; sólo pretendía jugar con las hormigas. El rey Hormigo en persona me dio las gracias y me prometió ayuda si alguna vez la necesitaba.

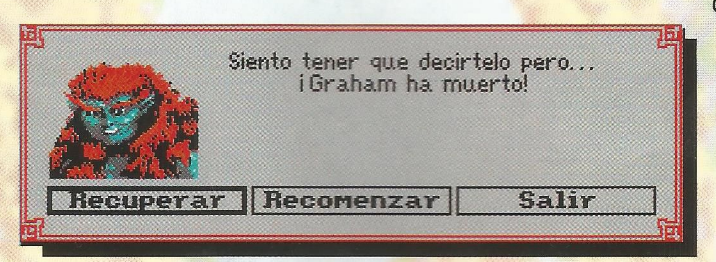


Por el oeste, adentrándome en el terrible desierto, tropecé con el esqueleto de algún aventurero como yo. A su lado vi una vieja bota que recogí. Asustado por aquella visión y por el agobiante calor corrí hasta encontrar un oasis en el que poder saciar mi sed. De oasis en oasis llegué hasta un pequeño manantial en unas rocas que servían de entrada a un templo abandonado. Escuché acercarse a alguien y como me habían hablado de un grupo de bandidos del desierto muy sanguinarios me escondí lo mejor que pude. Efectivamente, al instante llegaron dos jinetes que, una vez hubieron desmontado, se acercaron a la puerta del templo. Uno de los bandidos, de ellos se trataba sin duda, hizo que la puerta del templo se abriera levantando un gran báculo dorado y pronunciando a la vez las palabras "ábrete sésamo". Salieron al poco rato y desaparecieron como habían llegado. Les seguí en dirección sudoeste, pues la puerta del templo sólo parecía abrirse con el poder del báculo. Al llegar al campamento de los bandidos me adentré en la tienda más pequeña, en donde un bandido dormitaba. A su lado estaba el báculo que tomé con gran sigilo. Antes de volver a adentrarme en el desierto bebí agua de una tinaja

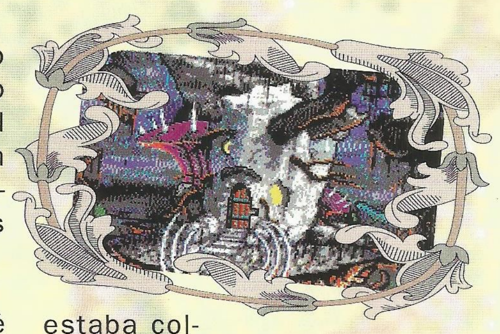


que había en el campamento de los bandidos.

Tomé dirección noreste, procurando aprovisionarme de agua en un oasis que vi, y regresé al templo. Con el báculo mágico en la mano pronuncié las palabras que había oído en boca del bandido y la puerta del templo se abrió. La mala suerte quiso que el báculo se rompiera durante la operación, así que me adentré en el templo tan rápido como pude. Allí vi el más fabuloso tesoro que imaginarse pueda, almacenado por los bandidos tras muchos años de esquilmar la región. Justo al lado de la puerta vi una botella hecha de latón y a su lado una moneda de oro. De joven había leído en cuentos fantásticos que botellas como aquella podían contener genios, aunque no siempre resultaban amistosos. Cogí ambas cosas y salí del templo justo a tiempo; la puerta del templo se materializó en aquel mismo instante sellando la entrada. Volví a beber agua del manantial en las rocas cercanas al templo y me dirigí hacia el este. De este modo conseguí volver a la pradera. Al norte de la pradera vi un campamento gitano. Me acerqué a ellos. Un gitano me salió al encuentro y me dijo que si quería consultar a la pitonisa tenía que pagar una moneda de oro. Le pagué y me dejó entrar. La pitonisa me contó el terrible destino que había tenido mi familia, atrapada en una botella en el laboratorio del distante castillo del malvado Mordack. Me previno contra aquel brujo y me proporcionó un talismán del que dijo que me protegería contra todo tipo de conjuros y hechizos excepto de los más poderosos.

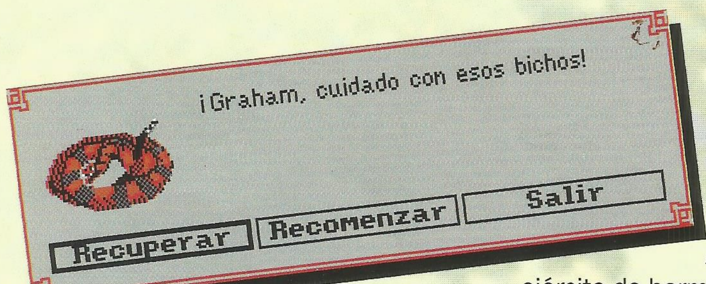


Cuando volvía a la ciudad me topé con un sauce llorón sumamente extraño, pues estaba tocando un arpa dorada y cantando. Me acerqué para preguntarle y resultó ser una princesa encantada a la que una malvada bruja que vivía en el Bosque Oscuro había convertido su corazón en oro. Sólo recuperándolo podría volver a su forma humana original. Decidido a ayudar a aquella pobre princesa me adentré en el Bosque Oscuro. Recordando la advertencia de la princesa sobre la bruja me puse el talismán de la pitonisa gitana al cuello. Al poco apareció la bruja que me lanzó un hechizo. Bajo la protección del talismán nada me ocurrió, dejando muy extrañada a la bruja. Me acerqué a ella y mientras me preguntaba, entre maldiciones, que había hecho yo con su magia, dejé la botella de latón junto a ella. Movida por la curiosidad levantó el tapón de la misma y, tal como yo esperaba, apareció un genio, que la transformó en humo y la encerró en la botella. Aquella malvada no volvería a aterrorizar a nadie. Al norte encontré su casa , y en ella una extraña rueca dentro de un baúl, una bolsa de cuero que contenía tres esmeraldas en un cajón y una pequeña llave en un incensario que



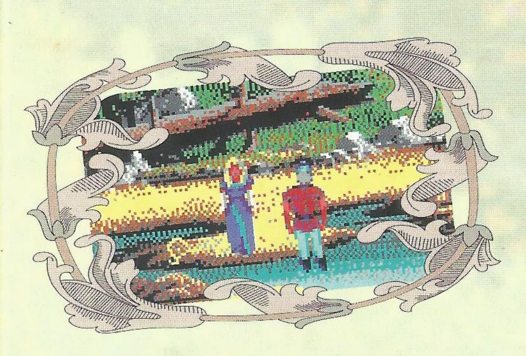
estaba colgado del techo. Al este de la casa encontré un árbol en cuyo tronco había una pequeña puerta. Abrí la puerta con la llave que había encontrado en la casa de la bruja y encontré el corazón, convertido en oro, de la pobre princesa-sauce.

Por el oeste, mientras buscaba la salida del Bosque Oscuro, me fijé en que una multitud de ojillos brillantes seguía mis pasos. Supuse que eran duendes. Según recordaba, los duendes tenían una curiosidad innata por las cosas brillantes, especialmente por las gemas, que sólo podía compararse con su velocidad de movimientos y con su timidez. De este modo se me ocurrió preparar una pequeña trampa. Exprimí en el suelo el panal que me había regalado la reina abeja y arrojé una a una las esmeraldas. Cada una más cerca de mi. Al instante apareció un pequeño duende que recogió las dos primeras esmeraldas y desapareció a toda prisa. La tercera esmeralda la dejé caer en el charco de miel. Cuando el duende quiso cogerla quedó pegado en la miel y yo pude cogerle. Atrapado, el duende me prometió ayuda para salir del Bosque Oscuro si le soltaba, cosa que hice. El duende hizo que le siguiera por un túnel excavado en la tierra hasta un sistema de cuevas que parecían constituir su vivienda. Allí, agradecido, me regalo el mejor par de botas que había visto nunca y me indicó como salir del bosque.



Una vez fuera del bosque me dirigí hacia el lugar donde estaba la princesa convertida en sauce. Le di su corazón de oro e instantáneamente se convirtió en una preciosa princesa que fue a reunirse con su amado príncipe, dejando la lira mágica en el suelo. Un instrumento como aquel era mejor conservarlo, así que lo cogí.

Me dirigí hacia donde acampaban los gitanos, pero allí sólo encontré una pandereta olvidada. Al sudeste, cerca de allí, encontré a un par de gnomos, uno anciano y otro joven. Éste estaba jugando con una marioneta tan perfecta que en el acto me imaginé que el juguetero de la ciudad daría cualquier cosa a cambio de ella. Hablé con el gnomo mayor y me pareció enfadado. Miré entre las cosas que llevaba conmigo y pensé que tal vez un regalo le ablandaría, así que escogí la extraña rueca. En cuanto se la mostré el gnomo se puso muy contento y la reconoció de inmediato como la rueca mágica que había perdido hacía tiempo. Consintió en cambiármela por la marioneta con la que estaba jugando su nieto.



Seguí mi camino y entré en la ciudad, cerca de la posada. Junto a ella había un enorme montón de paja. Al poco tiempo un ejército de hormigas invadió el pajar y el rey Hormigo me entregó una aguja de oro. Al pasar junto a la pastelería, vi como un gato acosaba a un pobre ratón. Sin dudarlo mucho tiré al gato la vieja bota que había encontrado en el desierto, con tal puntería que le acerté de lleno, haciendo que el gato cobarde saliera corriendo y aullando. La rata me prometió ayuda si alguna vez me encontraba en apuros y se despidió rápidamente. Después, entré en la pastelería y me compré un suculento pastel de crema.

Al entrar en la ciudad lo primero que hice fue visitar la sastrería y devolverle su aguja de oro perdida. En agradecimiento me regaló aquella estupenda capa de piel que me había probado. Después fui a la juguetería donde, a cambio del trineo, dejé la marioneta del gnomo y al juguetero feliz. Por último visité la zapatería. No había zapatos que vender pues el zapatero estaba ya viejo y cansado y el negocio funcionaba mal. Sentí lástima por aquella pareja de ancianos y les regalé el par de botas del duende. El zapatero me entregó su propio martillo. Sólo me quedaba por visitar la posada así que me dirigí hacia allí y, pese a las advertencias y consejos de Cedric, entré. Grave error. El posadero, sin ni siquiera cambiar conmigo unas palabras hizo que alguien me golpeara en la cabeza. Al rato aparecí atado en la bodega de la posada. Empezaba a pensar que mi situación era crítica cuando escuché un ruido proveniente de un agujero en la pared de lo que ahora era mi cárcel. Una vieja conocida, la rata a la que había ayudado antes, venía en mi ayuda. Con sus dientes consiguió cortar la cuerda dejándome libre. Recogí la cuerda del suelo y con el martillo del zapatero rompí el candado de la puerta. Antes de salir, en la cocina de la posada cogí una pierna de cordero que había en la despensa.

Salí de la ciudad con dirección noreste y llegué a la encrucijada bloqueada por la serpiente venenosa, a la que espanté usando la pandereta. Allí empezaba el camino de las montañas y el frío no se hizo esperar. Me puse la capa de piel y me comí la mitad de la pierna de cordero antes de proseguir mi camino. Tuve que usar la cuerda para izarme por unas



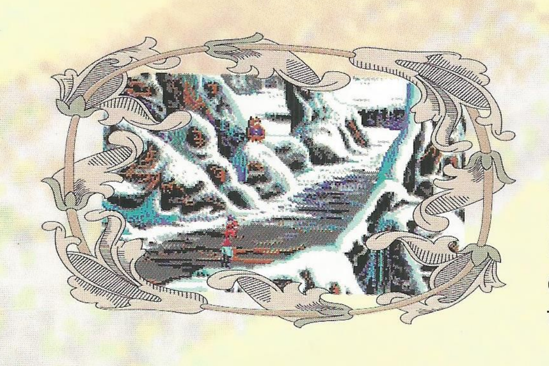
rocas y saltar por una cascada helada. De repente vino un enorme lobo que atrapó a Cedric. Desorientado y angustiado, sabiendo que mi amigo búho estaba en peligro, tal vez muerto, corrí por la nieve y el hielo. Topé con una enorme pendiente imposible de bajar a pie, ¡por fin iba a serme útil el trineo!, tomé impulso y me lancé cuesta abajo. Al final de la cuesta caí y el trineo se rompió. En cierto paraje vi una magnífica águila posada. Al acercarme comprobé que se encontraba bastante débil. Le di la media pierna de cordero que me quedaba y proseguí mi camino.

Cerca de allí pude ver un extraño castillo que parecía estar construido a base de carámbanos de hielo.

Cuando me acerqué a aquel castillo salieron dos lobos que me escoltaron al interior sin permitirme escapar.

El castillo, como no tardé en averiguar, pertenecía a la reina Icebella. Sus súbditos eran aquellos lobos. En una jaula vi a Cedric. Cuando la reina se disponía a ordenar a los lobos mi muerte y la de Cedric saqué la lira mágica y entoné una canción. Aquello ablandó un poco el frío corazón de la reina y me permitió demostrar mi valía, expulsando a un yeti que moraba por allí cerca. Ordenó a uno de aquellos enormes lobos que me mostrara el camino. Si era cierto que se trataba de un Yeti, pensaba yo mientras seguía al lobo, tendría pocas oportunidades. No tenía ningún arma. Tal vez pudiera sorprenderle con algo...

Así llegamos a una cueva tapizada de cristales. En cuanto me acerqué salió un enorme yeti y cuando estaba muy cerca del precipicio de la entrada a la cueva le arrojé lo único que se me ocurrió: el pastel de crema. Cegado por la crema el yeti perdió pie y cayó por el abismo. Entré en aquella cueva y vi, al fondo, un cristal especialmente bonito. Saqué mi martillo y, golpeándolo con cuidado, conseguí extraerlo. Salí de la cueva y el lobo me guió de vuelta al castillo de Icebella. Ésta, en agradecimiento, liberó a Cedric y nos permitió seguir nuestro camino.

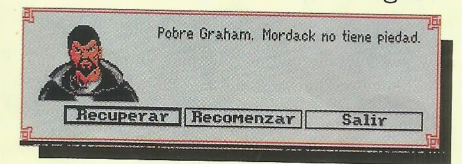


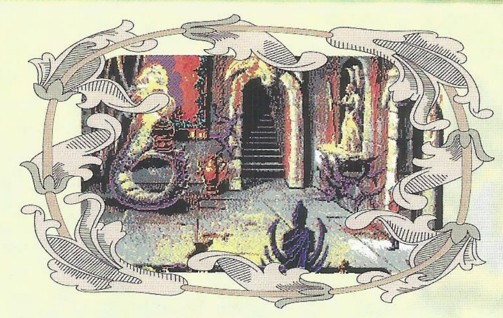
Al poco de haberlo reanudado, y cuando estaba escalando una pared de piedra y hielo, Cedric me gritó algo que no conseguí distinguir, porque un enorme pájaro de dos cabezas me capturó con sus garras y me llevó volando hasta su nido. Allí, cerca de donde había caído, vi un colgante de oro que cogí. Justo cuando empezaba a romperse el huevo apareció el águila a la que había ayudado y me izó por los aires hasta depositarme en un playa cercana, donde Cedric me esperaba. En la playa encontré una barra de hierro y una barca. Al examinar la barca vi que tenía un agujero en su casco. Se me ocurrió tapar el agujero con la cera del panal que llevaba y pareció funcionar, pues, una vez hube empujado la barca mar adentro no hizo agua. Navegué en dirección este y después sur hasta encontrar una isla. Al desembarcar, unos animales míticos, unas arpías, mezcla de mujer, león y murciélago, nos capturaron. Antes de que se decidieran a devorarme, tal era su costumbre, saque el arpa y entoné la misma canción que había ablandado el corazón de la reina Icebelle. Las arpías me quitaron el arpa y se fueron, así que aproveché para huir. Cuando me acercaba al barco vi un pequeño anzuelo en la arena, que cogí. También encontré al pobre Cedric malherido en el suelo. Lo levanté con sumo cuidado y me lo llevé. En la playa encontré una caracola grande. Navegué de vuelta a tierra y, al llegar a la playa, vi una cabaña. Llamé a la puerta pero, aunque se oían ruidos en su interior, nadie salía a abrirme. Vi una campana colgada al lado de la puerta y la toqué. Salió un ermitaño al que tuve que darle la caracola a modo de trompetilla para que me entendiera. Él se encargó de curar a Cedric y de facilitarme guía a la isla de Mordack, nada menos que una preciosa sirena, a la que seguí con mi embarcación.





Al llegar a la isla, el fuerte viento y oleaje reinante destrozaron la embarcación en los arrecifes de la costa. Recogí un pescado que vi por allí cerca. Subí por unas escaleras talladas en la piedra hasta una planicie gobernada por dos imponentes serpientes de piedra que custodiaban el paso. El instinto me avisó de que debía tratarse de una trampa así que cogí el cristal de roca a modo de protección y avancé entre las dos serpientes. Al instante un rayo surgido de los ojos de ambas serpientes me inundó, pero, alzando el cristal con ambas manos conseguí desviarlo y devolvérselo, dejándolas inútiles. La puerta principal del castillo de Mordack estaba cerrada así que dimos la vuelta al castillo por el oeste. Allí vimos una rendija. La forcé con la barra de hierro y conseguí abrirla e introducirme por ella. Había entrado en un oscuro y maloliente laberinto. Mientras vagaba





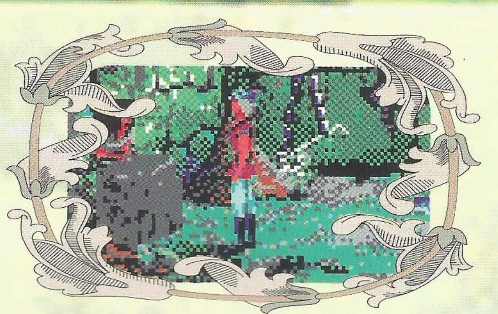
por él me encontré con una extraña bestia que sólo repetía el sonido "Dink". Intenté asustarla con la pandereta, como había hecho con la serpiente, pero, al escuchar el sonido se puso a dar saltos y se marchó muy contento. En uno de aquellos brincos se le había caído de la cabeza una horquilla que cogí. Seguí vagando por el laberinto hasta que encontré una puerta cerrada. Conseguí abrirla con la ayuda de la horquilla.

Estaba en la despensa del mago. En un armario vi un paquete de guisantes secos que cogí. Entré en la cocina en donde me encontré a una joven fregando el suelo. Al acercarme se asustó mucho así que saqué el colgante de oro que llevaba y se lo entregué. Ella lo reconoció como propio y, más calmada, me contó que ella era una princesa a la que el mago había raptado por no querer casarse con él. Le prometí ayuda si conseguía vencer al mago. Ella me dijo que mi familia estaba en una botella de cristal en el laboratorio del mago, en la planta superior del castillo. Me dirigí al salón en donde una extraña criatura azul me capturó y me llevó hasta las mazmorras.

Allí encerrado me fijé en un agujero en la pared, en donde había un trozo de queso. Lo cogí ayudado por el anzuelo que llevaba. La princesa prisionera del mago consiguió aflojar una de las piedras de la mazmorra y por ella pude salir. Me guió por el laberinto de vuelta hasta la cocina. Volví al salón y esta vez, al acercarse la criatura azul le lancé los guisantes secos, con los que resbaló y cayó al suelo, quedando inconsciente. Aproveché para seguir avanzando por el castillo. Acto seguido me encontré un extraño gato negro. Para evitar que huyera y alertara a su amo, el mago, le lancé el pescado podrido que había encontrado y, mientras estaba distraído comiéndoselo, lo metí en la bolsa de los guisantes secos, ahora vacía.

Subí por unas escaleras y llegue al dormitorio del mago. Desde allí llegué a la biblioteca, llena de volúmenes ininteligibles para mi. Sólo un libro grande que estaba abierto encima del escritorio me llamó la atención. Me fijé en una serie de símbolos raros que aparecían en él. Tras un buen rato esperando sentí como el mago llegaba a su dormitorio y se tumbaba en la cama, quedándose dormido. Aproveché la ocasión para coger su varita mágica, que refulgía de poder.

Conseguí llegar hasta el laboratorio, donde, al ver a toda mi familia reducida en la botella de cristal me dio un escalofrío de la ira que sentía. Subí al segundo piso del laboratorio en donde vi una extraña máquina. En una de las bandejas



puse la varita de Crispin, que casi no tenía energía, y en la otra la de Mordack. Al acercarme a la máquina para ver cómo encenderla se me cayó el trozo de queso, cosa que pareció activarla. La máquina transfirió la energía mágica de la varita de Mordack a la de Crispin. Una vez el proceso hubo terminado recuperé la varita de Crispin. Justo entonces apareció el mago que me lanzó un conjuro. Por la ventana entró volando Cedric y recibió el impacto de la magia de Mordack. Acto seguido Mordack se convirtió en un enorme insecto alado y me atacó. Usé la varita para defenderme y usando el conjuro de tigre que había leído en el libro de la biblioteca, le hice frente. Ahora se convirtió en un dragón ígneo y yo en un conejo que esquivaba sus llamaradas. Decidió convertirse en una boa, así que yo lo hice en una mangosta. Harto de ser burlado, Mordack se convirtió en una cortina de fuego. Yo hice aparecer una nube de lluvia y aquel fue el final del malvado mago.

Finalmente apareció Crispin, que había encontrado un conjuro capaz de deshacer el de Mordack y devolvió a mi familia a su tamaño original. Después de devolver la vida a Cedric, con un potente conjuro, nos envió a todos de vuelta a nuestra casa. Éste es el final de la historia de cómo recuperé a mi familia y mi castillo de Daventry.



TENDRÁS QUE USAR...

A excepción de la varita mágica que te regala Crispin al iniciarse el juego (y del trozo de serpiente blanca, también regalo de Crispin, que, al habértelo comido, te permite entender a los animales y a los árboles) los restantes objetos tendrás que irlos consiguiendo por tus propios medios, unas veces cambiándoselos a alguno de los personajes que pululan por el juego a cambio de otra cosa que les guste más, otras veces comprándolos y algunas recogiéndolos en los lugares más insospechados. Aquí encontrarás la lista de todos ellos:

Leyenda de las cajas:




Hechizos
Libro de Hechizos
Usar en batalla mágica contra brujo


Varita de Mordack
En dormitorio Mordack
En máquina del laboratorio


Pescado podrido
Barril en la ciudad
Oso


Moneda de plata
En la calle de la ciudad
Pastelería


Pastel de crema
Pastelería
Tirar a la cara del Yeti


Panal de abejas
Colmena
Derramar la miel suelo Bosque Oscuro

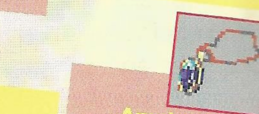
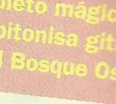

Palo
Suelo, al lado de la colmena
Perro al lado del hormiguero

Báculo
Tiendabandidos,desierto
puerta templo,desierto

Botella de cobre
Templo del desierto
Dar a la bruja Bosque Oscuro

Moneda de oro
Templo del desierto
Dar al gitano


Viejo zapato
esqueleto en desierto
Tirar al gato,Pastelería



Amuleto mágico
De la pitonisa gitana
Bruja del Bosque Oscuro

Pandereta
Dejada por los gitanos
Contra serpiente y con Dink

Aguja de oro
Montón paja, posada
Dar al sastre

Bolsa de esmeraldas
Casa de bruja Bosque
Tirar esmeraldas a duendes



Rueca
Casa bruja del Bosque
Cambiar a gnomo por marioneta


Llave
Casa de bruja Bosque
Puerta árbol Bosque O.


Corazón de Oro
Árbol del Bosque Oscuro
Dar al sauce llorón


Par de zapatos
Duende del Bosque Oscuro
Dar al zapatero

Arpa
Sauce llorón
ConReina Icebella y arpías


Marioneta
De los gnomos
Dar al juguetero


Martillo
Del zapatero
Sótano posada y cueva cristal


Trineo
Juguetería
Cruzar precipicio helado

Capa
Sastrería
En las montañas


Cuerda
Sótano de la posada
Para escalar en montañas


Pierna de cordero
Cocina de la Posada
Comer mitad en montañas y mitad para águila


Cristal
En cueva de cristal
Con puerta serpientes de piedra


Amuleto de oro
Nido del roc
Dar joven en castillo brujo

Barra de hierro
En la playa
Abrir verja oxidada


Cera del panal de abejas
Colmena de abejas pradera
Agujero del barco


Anzuelo
Isla de las arpías
Queso ratonera mazmorras del castillo


Concha marina
Playa de la isla de las arpías
Dar a ermitaño


Pescado podrido
Playa de la isla del brujo
Dar al gato

Horquilla de Dink
Laberinto de Dink
Puerta del laberinto


Bolsa de guisantes
Cocina del castillo
Tirar guisantes a bestia azul

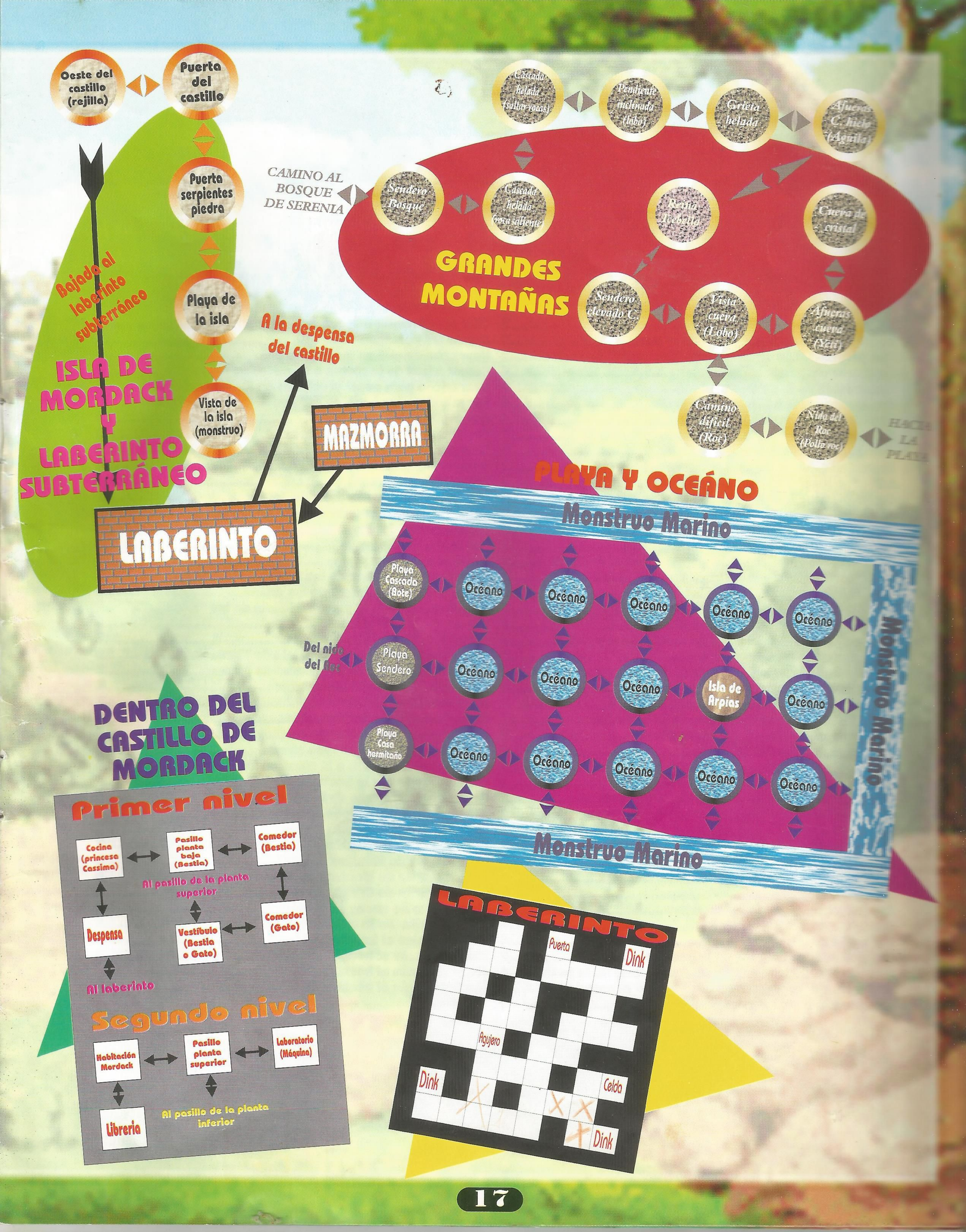


Bolsa vacía guisantes
Cocina del castillo
Meter en ella al gato


Queso
Ratonera mazmorra castillo
Para encender máquina



LOS MAPAS
Salida del Bosque
Claro del Bosque
BOSQUE OSCURO
Sendero al Sur y Este (Ojos de los Duendes)
Casa de la bruja
Sendero al Norte y Este
Sendero al Sur y Oeste (Árbol con Puerta)
Sendero a casa de la Bruja
Sendero al Norte y Oeste
Sendero al Bosque de Serenia
PUEBLO Y BOSQUE DE SERENIA
SENDERO AL BOSQUE OSCURO
Pradera (Gitanos)
Sauce Llorón
Entrada Bosque Oscuro
Casa de Crispín
ÁL DESIERTO
Bosque (serpiente)
CAMINO A LAS MONTAÑAS
Pradera (Hormiguero)
Casa del Gnomo
Bosque (Príncipe)
AL DESIERTO
Afueras de la ciudad
Ciudad (Tiendas)
Pradera (Colmena)
Posada (M. de paja)
Pastelería (Gato y Ratón)
AL DESIERTO
TEMPLO
ENTRADA AL TEMPLO
DESIERTO
RISCOS
RISCOS RISCOS RISCOS BOQUETE RISCOS RISCOS RISCOS RISCOS RISCOS RISCOS MALEZA GITANOS
DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO MALEZA HORMIGAS
DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO OASIS DESIERTO DESIERTO DESIERTO MALEZA ABEJAS
DESIERTO OASIS DESIERTO DESIERTO ESQUELETO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO MALEZA
MUERTE POR PICADURA DE ESCORPIÓN
DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO MALEZA
DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO OASIS DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO MALEZA
BANDIDOS DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO DESIERTO OASIS DESIERTO DESIERTO MALEZA
DESIERTO INTERMINABLE
DESIERTO INTERMINABLE



Oeste del castillo (rejilla)
Puerta del castillo
Puerta serpientes piedra
Playa de la isla
Vista de la isla (monstruo)
Bajada al laberinto subterráneo
ISLA DE MORDACK Y LABERINTO SUBTERRÁNEO
A la despensa del castillo
MAZMORRA
LABERINTO
CAMINO AL BOSQUE DE SERENIA
Cascada helada (saltar rocas)
Pendiente inclinada (lobo)
Grieta helada
Afueras C. hielo (Aguila)
Sendero Bosque
Cascada helada (roca saliente)
Reina Icebella
Cueva de cristal
GRANDES MONTAÑAS
Sendero elevado C.
Vista cueva (Lobo)
Afueras cueva (Yeti)
Camino difícil (Roc)
Nido del Roc (Pollo roc)
HACIA LA PLAYA
PLAYA Y OCEÁNO
Monstruo Marino
Playa Cascada (Bote)
Océano
Del nido del Roc
Playa Sendero
Isla de Arpías
Playa Casa hermitaño
Monstruo Marino
Monstruo Marino
DENTRO DEL CASTILLO DE MORDACK
Primer nivel
Cocina (princesa Cassima)
Pasillo planta baja (Bestia)
Comedor (Bestia)
Al pasillo de la planta superior
Despensa
Vestíbulo (Bestia o Gato)
Comedor (Gato)
Al laberinto
Segundo nivel
Habitación Mordack
Pasillo planta superior
Laboratorio (Máquina)
Librería
Al pasillo de la planta inferior
LABERINTO
Puerta
Dink
Agujero
Dink
Celda
Dink

PUNTOS

El máximo de puntos que puedes conseguir si terminas el juego es de 260. Aquí tienes la lista completa de todas las acciones con los puntos que proporciona cada una, para que puedas llegar a tener la puntuación más alta.

Coger pescado podrido	2
Coger moneda de plata tirada en el suelo	2
Comprar pastel de crema	2
Tirar pescado al oso en la colmena	4
Coger panal de la colmena	2
Coger palo cerca de la colmena	2
Tirar palo al perro en el hormiguero	4
Beber agua en un oasis del desierto (primera vez)	2
Encontrar templo del desierto	3
Esconderte detrás de la roca cerca del templo	2
Entrar en las tiendas de los bandidos en el desierto	3
Coger el báculo de la tienda de los bandidos	2
Abrir puerta del templo	2
Coger botella de cobre del templo	2
Coger moneda de oro del templo	2
Coger zapato viejo cerca de esqueleto en el desierto	2
Pagar al gitano para ver a la pitonisa	3
Coger amuleto de la pitonisa	2
Coger pandereta dejada por gitanos	2
Ahuyentar al gato cerca de la pastelería	4
Coger aguja de oro del pajar de al lado de la posada	2
Entrar en el Bosque Oscuro	2
Dar a la bruja la botella de cobre	4
Coger bolsa de esmeraldas en la casa de la bruja	2
Coger rueca en la casa de la bruja	2
Coger llave pequeña en la casa de la bruja	2
Abrir puerta del árbol del Bosque Oscuro	3
Coger corazón de oro	2
Tirar miel al suelo en el Bosque Oscuro	4
Tirar esmeralda al duende en el Bosque Oscuro	2
Tirar otra esmeralda al duende del Bosque Oscuro	2
Tirar tercera esmeralda en charco miel en Bosque Oscuro	2
Perseguir al duende alrededor del tronco del árbol	2
Coger par de zapatos del duende	2
Dar el corazón de oro al sauce llorón	4
Coger arpa del sauce llorón	2
Dar rueca al gnomo	4
Dar zapatos del duende al zapatero	4
Dar marioneta al juguetero	4
Dar aguja de oro al sastre	4
Coger cuerda del sótano de la posada	2
Romper el candado de la puerta del sótano de la posada	4
Coger pierna de cordero en la cocina de la posada	2
Asustar a la serpiente del camino	3
Usar la cuerda en la cornisa de las montañas	5
Cruzar las cascadas heladas	2
Usar capa de piel en las montañas	4
Comer mitad de la pierna de cordero en las montañas	4
Usar trineo para pasar precipicio en las montañas	5
Dar mitad de la pierna de cordero al águila hambrienta	3
Ser capturado por los lobos	2
Tocar el arpa a la reina del Hielo	2
Tirar pastel de crema al Yeti	4
Romper trozo de cristal en la cueva	4
Ser cogido por el roc	2
Coger amuleto de oro del nido del roc	2
Coger barra de hierro de la playa de la casa del ermitaño	2
Tapar agujero del barco	2
Ver la isla de las arpías	3
Tocar el arpa a las arpías	4
Coger anzuelo en isla de las arpías	2
Coger a Cedric en la isla de las arpías	3
Coger caracola en la playa de la isla de las arpías	2
Dar caracola al ermitaño	4
Llegar a la isla de Mordack	3
Coger anzuelo en playa de la isla de Mordack	2
Usar el cristal con las serpientes de piedra	5
Abrir la verja oxidada del castillo	4
Tocar pandereta frente a Dink	3
Coger la horquilla de Dink	2
Abrir la puerta del laberinto de Dink	4
Coger la bolsa de guisantes secos	2
Dar el amuleto de oro a la chica en la cocina del brujo	4
Ser capturado por la bestia azul	2
Coger trozo de queso de la ratonera de la mazmorra	4
Tirar los guisantes secos sobre bestia azul	3
Meter al gato en la bolsa de los guisantes secos	2
Leer del Libro de Hechizos de la biblioteca de Mordack	3
Coger varita de Mordack	3
Colocar varita de Mordack en la bandeja de la máquina	4
Colocar varita de Crispin en la bandeja de la máquina	4
Meter trozo de queso en la máquina	5
Usar la varita en la batalla mágica contra Mordack	4
Elegir primero el hechizo del tigre	4
Elegir después el hechizo de conejo	4
Elegir después el hechizo de mangosta	4
Elegir después el hechizo de la nube de lluvia	4

TOTAL: 260 puntos.





PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 23, el Maxijuego

• PIRATES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

King's Quest V







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

La mayor aventura en la historia de Daventry comienza...

... cuando te embarcas con el Rey Graham en la más emocionante y arriesgada aventura de su carrera: la búsqueda de la Familia Real de Daventry.
Intérnate en el mágico mundo de King's Quest V, y descubre por qué hay más gente que ha jugado con King's Quest V que con cualquier otro videojuego.
Comenzando con el innovador Mystery House, el primer juego de ordenador que combinó textos y gráficos, Roberta Williams ha diseñado aventuras gráficas hasta llegar a ser la autora más popular del mundo; su serie King's Quest ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo, convirtiéndola en la más vendida en la historia de los videojuegos.

CARACTERÍSTICAS

- Una espléndida y compleja historia con un impecable desarrollo.
- Los más asombrosos y detallados gráficos que nunca hayas visto en una aventura 3-D de Sierra
- Magnífica banda sonora original en estéreo.
- No requiere teclear. Un simple y nuevo entorno permite completar el juego sin tener que teclear ninguna instrucción.

ESTO DICEN LOS JUGADORES DE KING'S QUEST V:

"Enhorabuena por la sobresaliente ejecución del programa."
"... sencillamente los mejores gráficos que haya visto jamás en un ordenador."
"... sorprendentes fondos y animaciones increíblemente suaves..."
"Llamar a KQV impresionante es como llamar al monte Everest una piedra grande."



